

1, 2, 3

Le Jeu De Rôle à la noix

Le but de ces pages est de vous fournir des règles très simples, pour vous amuser sans trop faire d'efforts. Si vous appréciez, n'hésitez pas à les compliquer puis passez à des jeux plus complexes...



Carnon le Babar

force +3

bagarre +2

nager +1

barbare à tête d'éléphant, très fort ayant grandi dans les îles Fula Fula...

Il parle toujours comme si il avait le nez bouché et serait prêt à tout pour faire un bon repas...

il a peur des souris et rêve de retrouver son père qui a disparu enlevé par des esclavagistes...

Voilà un perso, fautes d'orthographe comprises, il a trois scores, un à +3, un à +2, un à +1 (pas besoin de plus pour un début et ça peut devenir ingérable sinon). Il est très fort, sait se battre et comme il a grandi dans les îles il sait nager. Toute la description qui suit ne sert à rien diront certains et bien C'EST FAUX. Dans jeu de rôles il y a rôles, et donc il faut inventer un personnage comme si c'était pour un manga ou le cinéma. Si c'est juste un ninja très balèze on se souviendra pas de lui...S'il a une grosse écharpe rouge qu'il porte toujours avec lui et une histoire d'amour compliquée, c'est déjà plus drôle. Et si notre terrible tueur bredouille et meurt de honte dès qu'il est avec une fille, là on va se marrer. Regardez les personnages que vous préférez, pas un n'est parfait... On apprécie les gens pour leur qualités mais on les aime pour leurs défauts...

Bon, le perso est prêt, on commence....

MJ : « - Donc tu as été engagé par le Roi Grégoire 27, pour retrouver sa fille Radada qui a disparu. La dernière fois qu'on l'a aperçue, c'était dans une clinique privée, le Centre Sélén, où elle devait se faire enlever une verrue. Te voilà donc devant la clinique. Que fais tu ?

Joueur : - Je me mets un coup de massue sur le pied, pour prétendre que je viens me faire soigner !

MJ : - Tu perds 5 points de vie (les personnages des joueurs en ont 15. Quand ils les ont tous perdus, ils sont morts). La femme à l'accueil te dit « Bonjour monsieur ! Qu'est ce qui vous arrive ? ouh lala ! »

Joueur : - Bonjour Badame, je me suis fait rouler sur le bled bar une charrette (Vous remarquez ? Il parle avec le nez bouché !!!)

MJ : - Fait un jet en mentir, pour voir si elle te croit. »

Le joueur n'a pas de score en mentir, ou quoique ce soit qui puisse l'aider, il jette un dé à six faces : 5, un bon jet. Le maître de jeu lui oppose le jet de l'hôtesse, qui a +1 en perception. Il fait 3, +1 du bonus en perception, ce qui lui fait 4. Babar est donc crédible (son score est meilleur que celui de l'hôtesse).

Après plusieurs péripéties, notre babar se retrouve enfermé dans sa chambre.

Joueur : « - J'attends la nuit pour sortir discrètement et enquêter...

MJ : - Bonne idée, donc la nuit tombe, mais tu entends toujours quelqu'un parler dans le couloir...

Joueur : - J'essaie de ne pas faire de bruit et je glisse ma tête par la porte pour jeter un œil...

MJ : - Tu vois le bureau de l'infirmière à l'autre bout du corridor. Elle parle dans un tuyau, un de ces systèmes qui permettent de dialoguer dans toute la clinique : « Oui.....Bien sur.....Han han..... »

Joueur : - J'essaie de passer à quatre pattes derrière le bureau sans qu'elle me remarque pour me glisser dans le couloir qui va vers le bureau du directeur et les dossiers des malades.

MJ : - Fait un jet en discrétion. »

Notre joueur réussit son jet et se retrouve dans le bureau du directeur. Il passe plusieurs heures à éplucher les dossiers, sans rien trouver. Puis pris d'une inspiration subite :

Joueur : « - Y a un tuyau comme celui de l'infirmière ?

MJ : - Oui, il y en a dans toutes les pièces.

Joueur : - Bon, je décroche et j'écoute silencieusement.

MJ : - Tu entends la voix de l'infirmière qui dit « Ah, ah... Bon ! » et un bruit bizarre qui lui répond. Quelque chose de grave et sifflant, comme si ça venait des profondeurs ... des sonorités malsaines qui te font mal au crâne !

Joueur : - P... Un démon ! J'en suis sûr ! Je cherche à descendre à la cave. Je suis le trajet du tuyau !

MJ : - Au moment où tu ouvres la porte, tu te retrouves nez à nez avec le directeur. Il a un regard de fou, comme s'il était possédé.

Joueur : - J'attaque ! »

Le directeur attaque avec son score à +3 en chirurgie, puisqu'il frappe les points sensibles. Le MJ estime qu'il ne s'agit pas d'un méchant très important et voudrait que le combat ne s'éternise pas : il lui donne 6 points de vie.

Le babar jette son dé, 4 et ses +2 en bagarre : 6 en tout. Le MJ jette pour le directeur, 5 et 3 : 8. Le directeur touche de 2 points : Carnon le Babar perd donc 2 points de vie. Avec les 5 qu'il a déjà perdu avec son idée du début, il ne lui en reste plus que 8 (le docteur n'a pas eu le temps de l'examiner !). Nouveaux jets : cette fois Carnon touche de 3. Avec sa force à +3, ça fait 6 points de vie pour le directeur, qui meurt en émettant un gargouillis ridicule.

Joueur : « - Bon ! Je cours !

MJ : - Tu traverses les couloirs sinistres de la clinique et tu arrives à une porte : **AUTHORIZED PERSONS ONLY.**

Joueur : - Mmh ? Je sens que c'est par là. Je l'ouvre.

MJ : - Ah, non ! Elle est fermée à clef.

Joueur : - Ben, je la défonce ! »

Carnon n'a pas d'opposant ici. Le maître de jeu estime qu'il faut faire au moins 5 pour casser la porte. Le babar fait 1 ! Même avec son +3 en force, c'est insuffisant.

Joueur : « - Zut ! J'y arrive pas ? Pff ! Bon, je réfléchis.

MJ : - Tu entends des bruits derrière : une clef dans la serrure.

Joueur : - Yeah ! J'ouvre en grand.

MJ : - Tu fais face à cinq petits démons cornus et joufflus, qui ont des arcs à la main, tu vois ? comme des cupidons infernaux ! »

Les angelots démoniaques ne sont pas très douées en tir. Mais le babar ne sait se battre qu'au contact : il ne peut pas blesser ces créatures qui lui tirent dessus de loin.

Joueur : « - Je me protège avec quelque chose.

MJ : - Imagines ! tu es dans un couloir d'hôpital.

Joueur : - Un pot de fleurs ? Un grand avec un palmier ?

MJ : - O.K. ! »

Le premier démon tire : 6. Le babar se défend avec son palmier et son score en bagarre : 5 (3 +2). Carnon prend 1 point de vie, il lui en reste 7. Le deuxième le rate de 3, mais comme Babar n'est toujours pas au contact, il ne se passe rien. Les trois autres décident de faire un tir groupé, ils sont trois donc leur score passe à +3. Ils font 6 avec le dé ! Avec leur +3, ça fait 9. Pauvre Babar !

Il aurait été plus facile à Carnon le babar de survivre s'il avait fait partie d'une équipe : un tireur, un rôdeur qui sache être discret, un soigneur, un détective...

On peut bien sûr être plusieurs joueurs. Le Maître de Jeu peut aussi avoir un personnage, à condition qu'il ne prenne pas de décision trop importante, et qu'il laisse d'abord les joueurs agir sans leur voler la vedette.

Notre histoire est volontairement rigolote, vous pouvez être moins caricaturaux.

Une grande partie du plaisir vient en jouant son personnage : n'hésitez pas à changer de voix, à compliquer le scénario parce que votre cheval a le mal de mer, par exemple...

Au fur et à mesure de ses aventures, votre personnage va acquérir de l'expérience et progresser dans ses scores.

En quatre heures de jeu, il gagne un point d'expérience.

Avec un point, il peut s'acheter un nouveau score à +1.

Avec deux points, il peut passer d'un score de +1 à un score à +2.

Avec trois points, il peut passer d'un score de +2 à un score à +3.

Etc... Mais plus les héros progressent, plus les méchants deviennent durs à battre eux aussi ! Sinon, c'est sans intérêt.